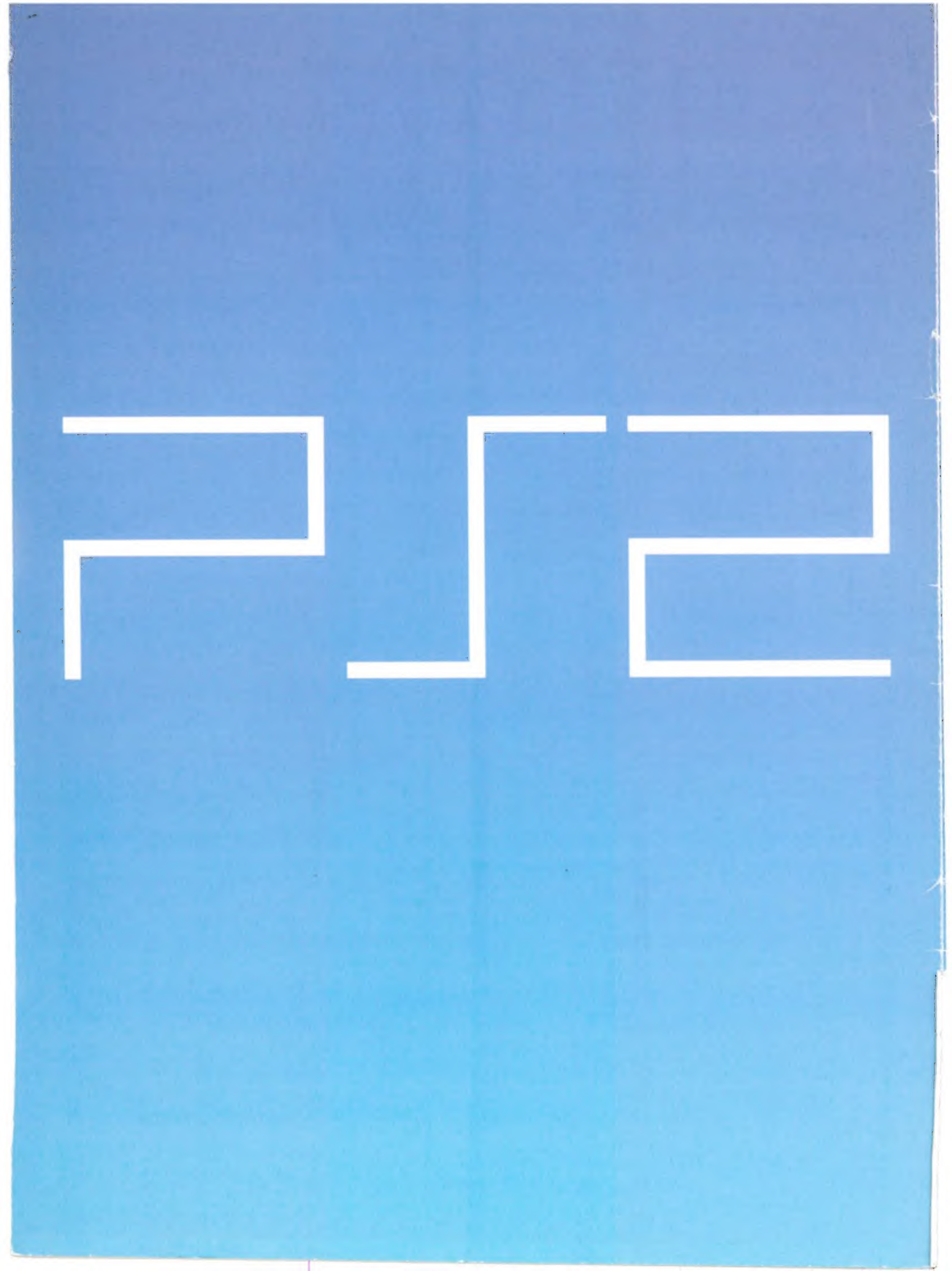




Todo sobre PS2 PlayStation 2


PS2

Sumario

Todo lo que siempre quiso PlaySta... y nunca se atrevió...



saber sobre

saber sobre

ation 2

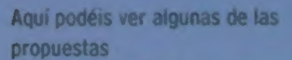
a preguntar

PlayStation 2 ya es una realidad: el pasado sábado 4 de Marzo Sony puso a la venta en Japón su nueva consola. Como todos sabíamos, el éxito de esta revolucionaria máquina estaba garantizado, pero lo que nadie podía adivinar es que en apenas siete días se iban a vender nada más y nada menos que un millón de consolas, cifra que ha roto todos los esquemas conocidos. Con este lanzamiento se han desvelado también todas las incógnitas que rodeaban a PlayStation 2, tales como sus características técnicas definitivas o algunos pequeños detalles relacionados con el aspecto de la pantalla de presentación o con la apariencia de los menús de configuración. Si queréis conocer todas las circunstancias que han rodeado el lanzamiento de esta pequeña gran maravilla de Sony y os interesa conocer cuáles y cómo serán los primeros juegos que correrán entre los circuitos de PS2, no podéis dejar de leer este amplio y completo reportaje.

Un poco de Historia

Poco después de aparecer PlayStation en el año 1995, los ingenieros de Hardware de Sony comenzaron a trabajar en una nueva consola, la que ahora conocemos como PS2. Durante los cuatro años siguientes apenas se tuvieron noticias sobre el proyecto, salvo rumores que apuntaban a una capacidad técnica revolucionaria.

Estos rumores dieron pie a que miles de usuarios de PlayStation dieran rienda suelta a su imaginación y plagaran la red con sus bocetos de cómo debería ser el diseño de la nueva consola.



Aquí podéis ver algunas de las propuestas

Bien entrado el verano del 99, se conocieron las discrepancias entre Nobuyuki Idei, presidente de Sony Japón, y Ken Kutaragi, el padre de PlayStation. El problema residía en que Idei pretendía que PlayStation 2 fuera una máquina multimedia, mientras Kutaragi quería que sólo se centrase en los juegos. La polémica entre estos dos pesos pesados de Sony llegó hasta el prestigioso periódico New York Times, donde se publicó una interesante entrevista con Ken Kutaragi. El tiempo pasó, y no se volvió a oir nada sobre sus diferencias. Todo apuntaba a que saldríamos de dudas el 17 de septiembre de 1999, durante el Tokyo Game Show, pero cuatro días antes, y casi por sorpresa, Sony Japón mostró por primera vez el aspecto de la consola y dio a conocer una serie de datos que esfumaron casi todas las dudas sobre las características técnicas de PS2. En la presentación se mostraron imágenes de los primeros juegos, algunos periféricos... y se confirmó que la base de la consola sería el DVD.

Apenas dos días después, Sony España se marcó un importante tanto al presentar la consola en Madrid. En la rueda de prensa, aparte de ponernos los dientes largos, se dejó muy claro que la actual PlayStation iba a seguir recibiendo juegos durante mucho tiempo.

De cualquier modo, para comprobar el potencial de PS2 tuvimos que esperar al Tokyo Game Show, donde fue posible ver en movimiento títulos del calibre de *Gran Turismo 2000* y *Tekken Tag Tournament*. Desde entonces, el ansiado 4 de marzo, fecha en la que la consola se puso a la venta, PlayStation 2 ha estado en la cabeza de todos.

Curiosidades

- Tras la presentación de la consola se oyeron rumores tan curiosos como la posible prohibición de la consola en China porque su procesador gráfico podría utilizarse con fines bélicos.
- Según una encuesta publicada seis meses antes de ponerse PS2 a la venta, el 85% de los japoneses tenían intención de comprarla.
- Ken Kutaragi, padre de la consola, podría ser el próximo presidente de Sony si PlayStation 2 triunfa en el mercado.

PlayStation 2, la consola

Finalmente, la apuesta de Sony con PlayStation 2 se ha decantado por una máquina con muchas más funciones de las que presenta habitualmente una consola convencional. Pero, ante todo, y que quede muy claro, el corazón de PS2 sigue siendo "la parte" consola, es decir, la de juegos, que como ya sucediera con su antecesora, está llamada a revolucionar el concepto de entretenimiento doméstico tal y como lo entendemos hoy en día. Pero no nos precipitemos, y vayamos por partes.

Por empezar por algún lado, una de las características que mejor han recibido los usuarios de PlayStation de todo el mundo ha sido la compatibilidad de PS2 con el amplio catálogo de juegos y periféricos de la actual consola. Esto quiere decir que dentro de un tiempo podremos desempolvar títulos como *Final Fantasy VIII* o *Syphon Filter* y volver a jugarlos en nuestra PS2 con el pad Dual Shock. Es más, incluso será posible cargar nuestras viejas partidas salvadas y continuar jugando con un título que dejamos a medias hace... ¿años?

Por el momento está garantizada la completa compatibilidad con los periféricos oficiales de Sony, como puedan ser las tarjetas de memoria o los mandos digitales y analógicos pero, en ningún caso, la del resto de los periféricos pertenecientes a otras compañías (habrá que comprobarlo cuando PS2 llegue a nuestro país). Del mismo modo, no todos los juegos serán compatibles con PS2, al menos con el modelo japonés de la consola.



Las claves de PS2

- Los juegos de PlayStation son compatibles con PS2, pero no viceversa.
- Los títulos exclusivos para PS2 serán lanzados en dos formatos distintos: CD Rom y DVD.
- PlayStation 2 puede reproducir películas DVD.
- Actualmente trabajan en la consola cerca de 200 compañías.
- PS2 ha sido lanzada en Japón el día 4 de marzo, a un precio de 39.900 yenes (59.990 pesetas).
- El pack de lanzamiento incluye un mando Dual Shock 2 y una tarjeta de memoria de 8 megas.

Hace escasos días, Sony Japón ha hecho pública una lista con los 15 juegos japoneses de PlayStation que actualmente no funcionan en PS2. Si miráis bien esta lista negra de títulos, veréis que salvo *Wing Commander III*, el resto no los conoce ni la abuela del programador, así que por el momento no hay que preocuparse demasiado. Y además, el único denominador común entre todos estos juegos es su antigüedad, ya que todos pertenecen a los primeros meses de vida de la consola. En cualquier caso, si existe algún problema de compatibilidades dentro del mercado europeo, os informaremos cumplidamente cuando la consola se ponga a la venta.

Dejando a un lado el tema de las incompatibilidades, cuando disfrutemos de un juego de PlayStation en PS2, podremos observar ciertas mejoras significativas en la calidad de los gráficos y también en un considerable recorte de los tiempos de carga. Pese a que Sony había negado esta característica, finalmente ha sido incluida en PlayStation 2, y gracias a técnicas como Texture Interpolation (interpolación de texturas), podremos ver nuestros juegos de PlayStation muy mejorados (pero sin llegar a hacer milagros, que conste).

Cuestión de apoyo

Sin duda alguna, la compatibilidad con el catálogo de PlayStation es uno de los puntos más interesantes de PS2, pero no el único. Más llamativo aún nos parece el catálogo de juegos para PS2, en el que actualmente se encuentran trabajando la inmensa mayoría de las compañías más prestigiosas del sector. Con sólo ojear los listados de compañías que os hemos preparado, os daréis cuenta de que Sony se ha vuelto a hacer con el apoyo de los grandes para que su nueva consola esté arropada por unas cotas de calidad inigualables.

De este modo, gracias al ingenio de todas estas compañías y, por supuesto, al tremendo potencial de la consola, vamos a poder disfrutar de un nuevo concepto de videojuego, en el que la posibilidad de experimentar sensaciones completamente nuevas y la utilización de medios como Internet o el juego en red, serán los principales protagonistas. Además, nombres como Namco, Capcom, Konami o Square garantizan la continuación de algunas de las sagas más prestigiosas del mundo del videojuego, como *Tekken*, *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*. En cualquier caso, los juegos que se desarrollen para PS2 sólo funcionarán en la nueva consola y, en ningún caso, en la consola que actualmente poseemos. Queremos hacer especial hincapié en este detalle, porque muchos de vosotros, a través de vuestras cartas, nos lo habéis preguntado mes tras mes. Y repetimos, no será posible jugar con un título de PS2 en PlayStation, porque ni el código con el que ha sido programado el juego ni el soporte en el que estará escrito serán los mismos que utiliza la actual consola.

Como muchos otros aparatos eléctricos, PS2 presentará un interruptor para cortar la corriente, muy útil cuando nos vamos a ausentar de casa durante algún tiempo.

Aunque a primera vista, PlayStation 2 parece una consola con las dimensiones de un vídeo, lo cierto es que al sacarla de la caja resulta mucho más pequeña, manejable y ligera.

Características

CPU: 128 Bits "Emotion Engine"
Velocidad de reloj: 300 MHz.
Memoria: 32 MB Direct RDRam.
Memoria Bus: 3.2 GB por segundo.
Co-procesador: FPU (punto de coma flotante multiplicador x 1, punto de coma flotante divisor x 1)
Unidades vectoriales: VU0 y VU1 (punto de coma flotante multiplicador x 9, punto de coma flotante divisor x 1)
3D CG Transformación Geométrica: 66 millones de polígonos por segundo.
Descompresor de imagen: MPEG2.

Chip Gráfico: "Graphics Synthesizer"
Velocidad de reloj: 150MHz.
Cache V-Ram: 4Mb.
DRAM Bus banda ancha: 48 GB por segundo.
DRAM Bus: 2560 bits.
Configuración Pixel: RGB, Alpha y Z Buffer (24, 8 y 32 respectivamente)
Tasa máxima de polígonos: 75 millones de polígonos por segundo.

Sonido: "SPU2+CPU"
Número de canales: ADPCM: 48 canales sobre el chip SPU2, más los creados por software.
Memoria de sonido: 4 MB.
Frecuencia de sampleo: 44.1 KHz o 48 KHz (seleccionable).

Procesador Input/Output
CPU de apoyo: CPU mejorada de la actual PlayStation.
Frecuencia de reloj: 33.8 MHz o 37.5 MHz (seleccionable).
Sub Bus: 32 Bits.
Memoria I/O: 2 MB.

Puertos de conexión:
2 puertos para mandos.
2 puertos para tarjetas de memoria.
2 puertos USB.
1 salida multicable audio-vídeo.
1 salida óptico-digital.
1 puerto para tarjeta PCMCIA Tipo III.
1 Link (IEEE1394).

Características generales
Peso: 2´1 Kilogramos.
Dimensiones: 301 mm x 170 mm x 78 mm.
Precio: 39.990 yenes (60.000 ptas aproximadamente).
Dispositivos de lectura: DVD-ROM y CD-ROM.
Velocidad DVD: 4x.
Velocidad CD Rom: 24x.

Estos son los dos nuevos botones de encendido y reseteo de la consola. Su línea se aproxima mucho a la de un reproductor DVD.

El soporte del futuro

Llegados a este punto, no está de más adelantar que los juegos de PS2 se lanzarán al mercado en dos soportes distintos.

Por un lado estarán los títulos que, dada la cantidad de los datos que lo integran, serán lanzados en formato DVD y serán de color plateado (el mismo color que las películas en DVD). Como probablemente sabréis, los DVD´s tienen una capacidad de 4.7 Gigas, es decir, son capaces de almacenar en un único soporte el mismo volumen de datos que albergan 7 CD´s convencionales.

Por otra parte, los títulos de PS2 que no requieran un soporte con tanta capacidad serán lanzados en formato CD. Para diferenciar los juegos de PS2 que utilicen este último formato de los juegos de PlayStation que todos conocemos, Sony ha optado por un sistema de color. En este caso, los juegos de PlayStation 2 que sean lanzados en formato CD serán de color azul. Por lo tanto, a la hora de jugar con PlayStation 2, nos encontraremos con tres discos distintos (es posible que este código de color cambie de cara al mercado europeo):

Negros: los juegos en formato CD de PlayStation.

Plateados: los juegos en formato DVD de PlayStation 2.

Azules: los juegos en formato CD de PlayStation 2.

Tecnología punta

Centrándonos en las posibilidades gráficas y técnicas de PlayStation 2, el potentísimo chip "Emotion Engine" será capaz de manejar un total de 70 millones de polígonos por segundo. Lógicamente, al aplicar efectos de luz, texturas y otros tipos de elementos gráficos, esta cifra se verá "reducida" a 20 millones, lo que tampoco es moco de pavo, sobre todo si tenemos en cuenta que la actual PlayStation maneja una cifra cercana a los 400.000 polígonos por segundo. Como podéis imaginar, aplicado a cualquier juego supone un acabado mucho más redondeado y detallado de cualquier objeto, ya sea un personaje, un vehículo o un escenario.

No obstante, PS2 también podrá realizar un montón de efectos gráficos novedosos y realmente complicados, como pueda ser la gestión de un sistema de partículas (o lo que es lo mismo, cómo se comportan las chispas de una bengala) o el realista fluir del agua. Son sólo las primeras demostraciones técnicas de las posibilidades de PS2 y, aunque tendrán que pasar un par de años para que los programadores lo expriman al máximo, es innegable que la tarjeta de presentación no podía ser mejor.

Según los últimos rumores, el lanzamiento de la consola en Europa podría estar previsto para el 29 de septiembre, cinco años después de que PlayStation se pusiera a la venta.

La parte posterior de la caja de PS2 revela algunos de los futuros periféricos que serán lanzados al mercado.

La lista "negra"

Estos son los únicos juegos de PlayStation que no podrán ser jugados por nuestros amigos los japoneses en sus PS2:

1. Not Treasure Hunter.
2. Gradius Deluxe Pack.
3. Aidoru Promotion.
4. Toua Plan Shooting Battle.
5. Oukyuu No Hihou: Tension.
6. Wing Commander III.
7. Gallop Racer.
8. Ongaku Tsukuuru: Kanadeeru 2.
9. Monster Farm.
10. Dragon Beat.
11. Susume! Kaizoku.
12. Tsuiridou Keiryu Kohen.
13. Virtua Pachinko V.
14. Virtua Pachinko EX.
15. Konya Mo Senryobako! 2000.

Los menús de PS2

Una de las grandes incógnitas que mejor guardaba PlayStation 2 era el aspecto de las pantallas de arranque y de los menús de la consola. A grandes rasgos, y si no hay cambios de cara al mercado europeo, esto es lo que veremos cuando encendamos una PS2:



Esta nebulosa será la pantalla de presentación de la consola.

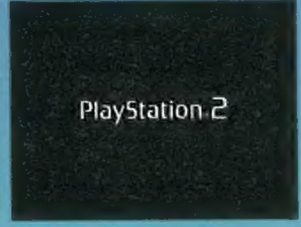

Acto seguido, podremos seleccionar el tipo de pantalla...


...el cable con el que vamos a transmitir la señal a la tele...



...e incluso el idioma. La versión PAL incorporará el castellano.


Con este otro menú accederemos a la tarjeta de memoria y al DVD.



Y esta será la pantalla de arranque con un juego de PS2.

PlayStation 2 la máquina multimedia

Como ya hemos dicho, la nueva máquina de Sony no se centrará únicamente en el mundo del videojuego. Una de sus funciones más destacables es la de reproductor de películas en formato DVD.

Pese a que los rumores iniciales apuntaban que finalmente sería un reproductor con funciones mínimas, es decir, sin opciones como los subtítulos en varios idiomas o el cambio de ángulo, Sony Japón realizó una demostración por todo lo alto para acallar los rumores. Para el evento, Sony escogió un título al azar, que resultó ser Shakespeare In Love,y ante la atónita mirada de los asistentes, puso en marcha la película, accedió a los menús de los extras y utilizó los subtítulos en varios idiomas. Por esta demostración sabemos que, para poder visualizar una película, será necesario cargar previamente un disco de sistema que convertirá nuestra consola en un reproductor DVD. Como puede llegar a ser demasiado pesado cargar este disco antes de ver una película, Sony Japón también ha anunciado que será posible guardar los datos del disco de sistema en la tarjeta de memoria de 8 megas de PS2.

PS2 tendrá dos puertos USB, un tipo de conexión que se está imponiendo en informática.

Otro aspecto que también estaba en tela de juicio y, cómo no, sometido a todo tipo de rumores, era la calidad de audio que iba a ofrecer la reproducción de películas DVD. Como sabéis las películas en DVD gozan de la mayor calidad de audio y vídeo del mercado, por lo que resultaba lógico que los usuarios se preocuparan también por este tema. Finalmente el sistema escogido para la salida de audio ha sido el Dolby Surround, aunque también será posible conectar la consola a un amplificador para conseguir una mayor calidad y sonido envolvente.

Sony ha demostrado que PS2 puede reproducir películas DVD con una calidad idéntica a la de los mejores aparatos del mercado.



Estos son los servicios que pondrá PlayOnline al alcance de los japoneses.



Jugar en Internet

Pero, sin duda alguna, la función más revolucionaria de PS2 dentro del mundo de los videojuegos no se dejará ver hasta bien entrado el año 2001, y en un principio sólo en Japón. Nos estamos refiriendo a lo que se ha denominado PlayOnline, un invento que aprovechará la tecnología punta de la consola y las enormes posibilidades que ofrece Internet.

Uno de los primeros juegos que explotará al máximo esta función será *Final Fantasy XI*, que fue presentado a finales de enero junto con la novena y la décima entrega. Os adelantamos que ésta será la primera entrega de la saga que se jugará completamente Online, es decir, a través de Internet en compañía de otros jugadores.

Pues bien, imaginad que un buen día os levantáis y llamáis por teléfono a un amigo que también tiene *Final Fantasy XI* y comenzáis una partida juntos. El mero hecho de jugar de forma cooperativa con otro amigo que está a distancia ya es un gran avance en el concepto de un videojuego para un soporte doméstico, pero imaginad que, cuatro horas más tarde, otro amigo decide unirse a la partida. Como éste último comienza en otro punto del juego, podéis esperar a que se reúna con vosotros haciendo uso de todo tipo de servicios, como consultar de las últimas noticias deportivas, enviar E-mails a los amigotes o leer un manga Online mientras os bajáis el último disco de vuestro grupo favorito. Cuando el tercer jugador os alcance, podrá ver en su pantalla dos pequeñas burbujas que le indicarán lo que están haciendo vuestros personajes. Bastará con que os mande un E-mail para que sepáis que ya os ha alcanzado y que podáis retomar la partida los tres juntos.

Como podéis ver el concepto de videojuego se verá ampliado, modificado y enriquecido durante los próximos años, y abarcará aspectos hasta ahora impensables en una consola. Y como no, será PS2 quien os ofrezca todo esto y mucho más dentro de pocos meses.



Esta película sirvió para demostrar el potencial del DVD de PS2.

Periféricos de última generación



La consola ha sido lanzada en Japón por 39.900 yenes, y el pack básico incluye un mando Dual Shock 2, una tarjeta de memoria de 8 megas y un disco con demos y utilidades (para reproducir películas DVD... etc).

De manera oficial, Sony sólo ha presentado en público los dos primeros periféricos: el nuevo Dual Shock 2 y la tarjeta de memoria de 8 megas. El primero, el mando Dual Shock 2, vendrá a ampliar las posibilidades de su antecesor incorporando la función analógica en todos los botones menos Select y Start.

Esto, que a primera vista podría parecer una mejora menor, abrirá un sinfín de posibilidades que el ingenio de los programadores deberá explotar. Así, por ejemplo, aplicado a un juego de lucha, una presión del botón más fuerte puede significar un golpe más potente, mientras que en un juego de rol puede suponer distintas actitudes a la hora de interactuar con otros personajes.

Por su parte, la tarjeta de memoria de 8 megas cambiará el tradicional sistema de bloques por otro basado en unas unidades similares al bite, es decir, a pequeñas unidades de información. En este sistema, los juegos sólo ocuparán lo que requieran, y no como hasta ahora, ocupando un bloque como mínimo. Sobra decir que su capacidad es ocho veces mayor y que el acceso a los datos será mucho más rápido de lo que hemos visto con las tarjetas actuales.

De manera oficial también se ha hablado de un nuevo Multi Tap, pero de éste último sólo se han visto imágenes de mala calidad. Sus funciones serán las mismas que las de los Multi Taps que todos conocemos, aunque será mucho más pequeño, y servirá para conectar cuatro mandos de forma simultánea.

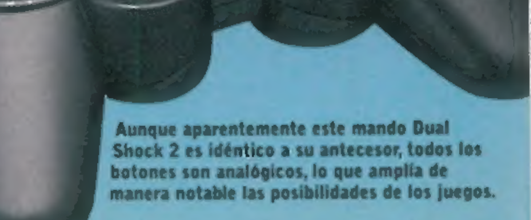
De manera oficial también se conoce la existencia de una unidad de almacenamiento parecida a un disco duro de ordenador, algo que resulta completamente lógico si tenemos en cuenta que podremos "bajarnos" música, nuevos niveles para los juegos y otras cosas de Internet. Si a esto le sumamos que será posible, según declaró el propio Ken Kutaragi, introducir nuestra imagen y voz en algunos títulos que están por llegar, todo parece indicar que dentro de algún tiempo también podremos encontrar un dispositivo de reconocimiento de voz y algún artilugio parecido a una Webcam (cámaras para realizar videoconferencias). Y eso, sin mencionar un nuevo PDA (Personal Digital Assistent) que sustituirá a la actual PocketStation que sólo disfrutan los japoneses.

De cualquier modo, no es el momento de precipitarse ni adelantar acontecimientos: todavía quedan unos cuantos meses para que la consola se ponga a la venta en nuestro país, y mucho más tiempo para que disfrutemos de todos estos avances tecnológicos en nuestra casa. Así pues, paciencia.

Los puertos para mandos y tarjetas de memoria no han sufrido cambios. De este modo, se garantiza la compatibilidad con los periféricos de la actual PlayStation.



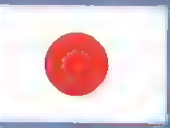
Dos de los primeros accesorios que se han puesto a la venta en Japón han sido los soportes para poner la consola de pie o tumbada. Cada uno de ellos cuesta 1.500 yenes, que al cambio son 2.000 pesetas. Ante todo son un bonito capricho.



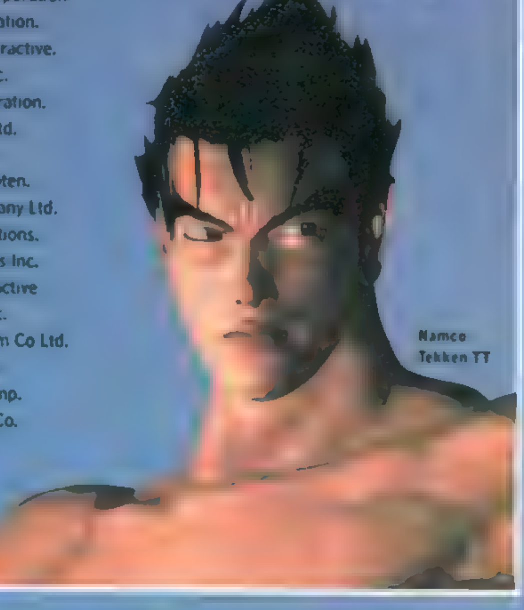
Aunque aparentemente este mando Dual Shock 2 es idéntico a su antecesor, todos los botones son analógicos, lo que amplía de manera notable las posibilidades de los juegos.

¿Quién está desarrollando?

Japón



Arc Systems Works Co.
Arika Co. Ltd.
Artdink Corporation.
Ascii Corp.
Ask Co Ltd.
Asmik Ace.
Astroll Co Ltd.
Athena Co Ltd.
Bandai Co Ltd.
Capcom Co Ltd.
Chun Soft Co Ltd.
Compile Corp.
Data East Corp.
Dazz Co Ltd.
Ecseco Development.
Enix Corp.
Escot Corp.
From Software.
Fujikic, Inc.
Gaga Communications
Genki Co Ltd.
Gust Co Ltd.
Hakuhodo Inc.
Hands On.
Heartbeat Inc.
Hect Co Ltd.
Hudson Soft Co Ltd.
I4 Corp.
Idea Factory Co Ltd.
Imagineer Co Ltd.
Irem Software.
Jaleco Ltd.
Jorudan Co Ltd.
Kadokawa Shoten.
Kaga Tech Co Ltd.
Kodansha Ltd
KOEI Co Ltd.
Konami Co Ltd.
Locus Co.
M2 TO Inc.
Magical Company.
Mainichi.
Media Factory.
Media Works Inc.
Mitsui & Co Ltd.
Namco Limited.
Nihon Syscom Co Ltd.
Nippon Inchi.
Openbook9003 Inc.
Pioneer Ldc.
Riverhillsoft Inc
Sammy Corporation.
Seta Corporation.
Shoeisha Co Ltd.
Shogakukan.
SNK Corp.
Sony Computer.
Sony Music.
Spike Co Ltd.
Square Co Ltd.
Starfish Inc.
Success Corporation
Sun Corporation.
Sunrise Interactive.
T&E Soft Inc.
Taito Corporation.
Takara Co Ltd.
Tecmo Ltd.
Tokuma Shoten.
Tomy Company Ltd.
TYO Productions.
UEP Systems Inc.
Victor Interactive
Software Inc.
Video System Co Ltd.
Warashi Inc.
Woopee Camp.
Winky Soft Co.
Xing Inc.
Yuki.


Namco
Tekken TT

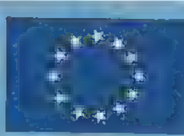
Estados Unidos



989 Studios.
7 Studios.
Acclaim.
Activision Inc.
Agetec Inc.
American Softworks.
AndNow.
Atlus USA Inc.
Bungie Software.
Capcom.
Cerny Games.
Cube.
Crave Entertainment.
Digital Anvil.
Dreamworks.
Eidos Interactive.
Electronic Arts.
Enix Corp.
Flesh & Wire.
Fox Interactive.
GT Interactive.
Oddworld Inhabitants.
Hasbro Interactive.
Humongous.
Incredible technologies.
Infogrames.
Insomniac Games.
Interplay.
Konami of America.
LucasArts.
Midway Home.
Mindscape.
Namco Hometek.
Naughty Dog.
Neversoft.
Psygnosis.
Red Storm.
Rage Software .
Shiny Entertainment.
Sierra Online.
Square/EA.
Stormfront Studios.
Sunsoft USA.
Surreal.
Take-2 Interactive.
Rockstar.
TerraGlyph.
Interactive.
The 3DO Company.
THQ.
Titus.
Ubi Soft.
Universal Interactive.
Working Designs.


OddWorld
Munch Oddysee

Europa



3DO Europe Ltd.
Acclaim Europe.
Activision UK Ltd.
Argonaut Software.
Criterion.
Codemasters Software.
Core Design.
Disney Interactive.
Eden Studios.
Eidos Plc.
Electronic Arts Ltd.
Eurocom.
GTI Software Europe.
Hasbro Interactive Ltd.
Infogrames.
Kalisto Entertainment.
Konami of Europe.
Lego Media.
Lionhead Studios.
Rage Software.
Reflections.
Revolution Software.
Sony Computer.
Square Europe Ltd.
Take-2 Interactive.
THQ International.
Travelers Tales UK.
Ubi Soft.
Virgin Interactive.



Eden V-Rally



PlaySt
Primer
con los usuarios

ation Festival 2000

Pulso de PlayStation

Siempre que se lanza al mercado un nuevo sistema de entretenimiento, los "fanáticos" de los videojuegos no pueden esperar ni un solo día más a tener entre sus manos la nueva consola. Por eso, el pasado mes de febrero Sony Japón puso en funcionamiento una experiencia única, revolucionaria y nunca antes vivida en el sector. Bajo el significativo nombre "PlayStation Festival 2000", Sony puso a disposición de los asistentes nada más y nada menos que 500 consolas PlayStation 2 y cerca de 20 títulos en avanzado estado de desarrollo para que los visitantes pudieran disfrutar de la nueva generación de videojuegos. Para más señas, el evento tuvo lugar los días 18, 19 y 20 de febrero en el centro de exposiciones Makuhari Messe, ubicado en Tokio, en torno al cual se arremolinaron y esperaron cola más de 5000 personas

Los japoneses y sus colas

Las expectativas que está despertando la consola entre los actuales poseedores de PlayStation hacían presagiar que el evento sería todo un éxito, como así fue sin ningún tipo de duda. En torno a cada una de las 500 consolas guardaban su turno pacientemente cerca de 20 personas. Y si el éxito de público fue sorprendente, no os podéis imaginar lo que supuso en Internet.

Gracias a la rapidez y buen hacer de Sony, todos aquellos que no pudieron desplazarse a Japón para asistir al festival, pudieron seguir los acontecimientos a través de Internet, exactamente en la página www.playstation-europe.com, en la que los internautas pudieron encontrar información actualizada cada hora. Pero más sorprendente aún fue lo que sucedió en la página japonesa de la compañía. Coincidiendo con el inicio del festival, Sony Japón comenzó el periodo de reserva de la consola a través de su página web, la cual quedó colapsada y durante algo más de dos horas ante las incontables peticiones de los japoneses.

Como hemos dicho, en el festival PlayStation se presentaron en forma jugable cerca de 20 títulos del creciente catálogo de PS2, entre los que se encontraron los esperados *Gran Turismo 2000*, *Ridge Racer V*, *Tekken Tag Tournament* y *Street Fighter Ex3*. Algunas compañías aprovecharon el evento no sólo para mostrar el avanzado desarrollo de algunos de sus juegos, sino que además presentaron en rigurosa primicia algún título novedoso, como Tecmo con su *Dead or Alive 2*, o bien hicieron públicos algunos acuerdos especialmente importantes, como el que recientemente han firmado Square y Disney para desarrollar juegos de forma conjunta.

Uno de los rasgos más característicos de la cultura japonesa, aparte de hacer fotos en verano a todo lo que se mueva, es guardar cola cuando un evento importante está a punto de comenzar. En el caso del festival PlayStation 2000, cerca de 10.000 personas se dieron cita en los alrededores del centro de exposiciones Makuhari Messe. Como podéis ver, las colas fueron tan impresionantes como interminables.







1 Desde primeras horas de la mañana, los japoneses empezaron a crear colas kilométricas.

2 La gente llegó pasar varias horas esperando su turno para acceder al local...

3 ...Aunque no todos soportaron la espera de pie.

4 Este espectacular panorama se repitió durante los tres días que duró el festival PlayStation 2000.



Ambiente de lujo


1


2


3

Dentro del centro de exposiciones Makuhari Messe, el panorama tampoco era mucho más alentador: cada una de las 500 consolas tenía su propia cola de espera formada por 20 personas. Y eso que cada juego contaba con su propio Stand y una media de 50 consolas... La fabulosa organización se encargó de identificar cada uno de los Stands con enormes pantallas que mostraban el juego que se exhibía , lo que produjo que los visitantes se arremolinaran en torno a los juegos más esperados. Se puede decir que los Stands más visitados fueron los de Namco y Sony, que con *Gran Turismo 2000* y *Tekken Tag Tournament* acapararon al atención de los visitantes.


4


5


6

1 ***Gran Turismo 2000*** **fue uno de los juegos que más atracción tuvo sobre los asistentes. Nadie quería irse sin jugarlo.**

2 Como es habitual en este tipo de shows, las azafatas se encargaron de distraer al personal con sus sonrisas y amabilidades.

3 El Stand de ***Tekken Tag Tournament*** **fue otro de los más visitados.**

4 Namco puso a disposición de los asistentes una versión finalizada de ***Ridge Racer V*****, que se puso a la venta el pasado 4 de marzo.**

5 El padre de ambas PlayStation, Ken Kutaragi, asistió al festival para agradecer el apoyo que está recibiendo su nueva consola.

6 Cada Stand estaba "protegido" por unas cuantas azafatas.

Por su parte, Sony Computer Entertainment también dio a conocer dos nuevos títulos, *Be on Edge* y *Extermination*, de los cuales podéis encontrar cumplida información en las siguientes páginas.

A la cita también acudieron personalidades muy reconocidas dentro la industria del videojuego, como Ken Kutaragi, que asistió para comprobar de cerca la tremenda aceptación que tiene su nueva consola, y Yohshiki Okamoto, uno de los principales responsables de Capcom, que puso los dientes largos al personal con la confirmación de una nueva entrega de la saga *Resident Evil*.

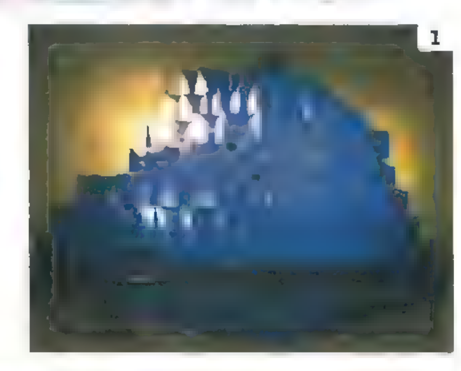
Pero en el festival, las únicas estrellas no fueron los videojuegos ni sus creadores. En uno de los Stands los visitantes pudieron comprobar por ellos mismos las posibilidades del reproductor DVD de PlayStation 2. La película escogida en esta ocasión fue The Matrix, y cualquier visitante que se acercó al Stand pudo "juguetear" con el mando para comprobar las distintas funciones de los botones cuando la consola se comporta como un reproductor DVD.

Y, sin duda alguna, no menos curioso resultó el puesto de merchandising que montó Sony a la entrada del recinto. En él se vendieron todo tipo de productos relacionados con la marca PlayStation, incluidos abrigos con el logo y colores de PS2, lo que desató el ansia consumista de nuestros amigos nipones, que no pararon hasta agotar las existencias.

En fin, como se suele decir, vale más una imagen que mil palabras, y por eso os recomendamos que miréis detenidamente cada fotografía y cada imagen para que os podáis hacer una idea aproximada del ambiente y curiosidades que caracterizaron a este irrepetible festival.

Se mira pero no se toca

En casi todas las ferias y eventos relacionados con el mundo de los videojuegos siempre hay presentes algunos objetos exóticos con los que se pretende sorprender al visitante. El festival PlayStation 2000 no podía ser menos, y también encontramos un par de claros ejemplos de estas ganas de sorprender... ¿o acaso no os parece extraño encontrar un camión aparcado dentro de un edificio? Eso sí, las cajas de la consola tenían trampa...



1 - Para ver la reacción de los asistentes al abrirlas, Sony colocó una pirámide de cajas vacías de la consola.



2 - Y lo más curioso de todo: un camión con miles de cajas de la consola formado las siglas PS2.

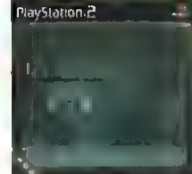
Demos de regalo



















Casi todas las compañías que exhibieron algunos de sus juegos en el festival, como Konami, Capcom o la propia Sony, regalaron a los asistentes las primeras demos para PlayStation 2. Obviamente, hasta que no se pusiera a la venta la consola, estos discos no podrían ser utilizados. De cualquier forma, los afortunados japoneses que se hicieron con estos CD´s ahora tienen en su poder pequeños fragmentos jugables de *Street Fighter EX3*, *Ridge Racer V*, *Kessen*, *Eternal Ring*, *Jykkyou World Soccer 2000* (la nueva entrega de *ISS*) y *Gran Turismo 2000*, entre otros. Esperamos que este tipo de iniciativa sea imitada poco antes de que la consola se ponga a la venta en nuestro país...

cómo funciona el DVD

Para disipar las dudas sobre las posibilidades del reproductor DVD de PlayStation 2, Sony montó un Stand en el que constantemente se estuvo reproduciendo la película The Matrix. Los curiosos que se acercaron al Stand pudieron juguetear con el mando Dual Shock 2 para comprobar las funciones de cada botón cuando la consola se comporta como un vídeo DVD. Es, sin duda, otra de las funciones estrella de la consola.





1 - En este stand se podían comprobar las prestaciones de vídeo DVD de PS2.

2 - Las azafatas de este Stand respetaban fielmente el look de la película The Matrix.

La moda de los Disfraces



El Cosplay, o juego de disfraces, también está muy extendido en este tipo de eventos. Y por eso no resultó nada extraño ver a unas cuantas azafatas disfrazadas con los motivos de los juegos que representaban, que principalmente se concentraron en los Stands de Capcom y Koei.

1 - Chun Li, de *Street Fighter*, es uno de los personajes favoritos a la hora de disfrazarse.

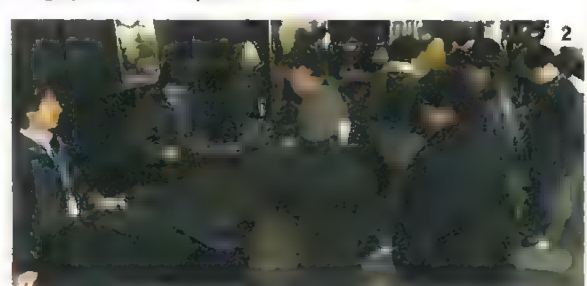
2 - Y aquí podéis ver a las azafatas del Stand de Kessen.



El rincón del consumista



Los productos con la marca PlayStation también son un objeto de deseo para los japoneses. A tal efecto, Sony montó un quiosco donde, por una "módica" cantidad, se podía adquirir todo tipo de objetos, incluidos abrigos, camisetas e impermeables.





1 - Casi todos los productos se agotaron.

2 - Las colas también se dejaron notar en los puestos de venta de objetos "PlayStation".

3 - En un alarde de generosidad, Sony Japón regaló una bolsa vacía a estos tres japonesitos.

Los Ju

Dark Cloud

Un nuevo concepto dentro de los juegos de rol

Compañía: Sony.
Fecha de lanzamiento: Finales 2000.

Dark Cloud está llamado a revolucionar los cimientos de los juegos de rol clásicos gracias a un nuevo sistema de juego denominado Georama mediante el cual podremos crear los escenarios que posteriormente exploraremos. De este modo, *Dark Cloud* presentará dos zonas de juego muy distintas. La primera será un mapa, donde podremos dar rienda suelta a nuestra imaginación para construir escenarios (con edificios, árboles...), mientras que la segunda nos permitirá explorar los escenarios que hayamos creado. La transición entre estas dos zonas de juego quedará plasmada con un fluido, suave y no menos espectacular zoom que nos alejará o acercará hacia una u otra perspectiva.

Pese a que se esperaba que Sony hiciera públicos algunos detalles del juego en el festival, no ha revelado ni el número de personajes controlables ni algunos aspectos del sistema de juego. Pero gracias a un par de videos podemos adelantaros que *Dark Cloud* estará inspirado en numerosas leyendas árabes, y que su protagonista podrá hacer uso de una lámpara mágica y una alfombra voladora.

Lo cierto es que, desde que se vieron las primeras imágenes de *Dark Cloud* en el pasado Tokyo Game Show, se pueden apreciar profundas mejoras en el apartado gráfico. En esta última exhibición, *Dark Cloud* transmite una mayor sensación de profundidad en todos los escenarios y un nivel de detalle mucho más elevado en cada uno de los elementos que los conforman.

Lógicamente todavía queda mucho tiempo hasta que el juego vea la luz en Japón, y por eso, es muy posible que el producto final supere aún más las expectativas más optimistas.







Como podéis ver, los escenarios que podemos recorrer en *Dark Cloud* serán realmente impresionantes y con un alto nivel de detalle.





egos de nueva generación

Una consola, por potente que sea, no es nada si no tiene un nutrido catálogo de juegos con el que satisfacer las demandas de los usuarios. Desde sus primeros meses de vida, PlayStation 2 está contando con el apoyo incondicional de 200 compañías, algunas de las cuales aprovecharon el festival PlayStation 2000 para mostrar sus trabajos. En las siguientes páginas podéis encontrar un extenso reportaje con los primeros juegos que serán editados en Japón.

Fantavision

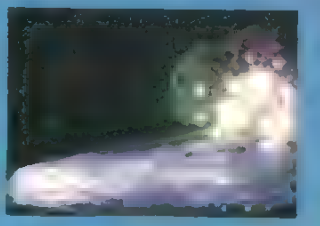
La primera rareza del catálogo

Compañía: Sony.
Fecha de lanzamiento: 6 de marzo.

Quien más y quien menos, desde bien pequeñito, siempre se ha quedado sorprendido con los espectáculos con fuegos artificiales y las bellas composiciones que se pueden crear en el cielo con un poco de pólvora. Sony, que como sabemos está en todo, tiene previsto meternos en casa, con un juego, por supuesto, todo el espectáculo que pueden encerrar unos cuantos cohetes. Su peculiar nombre, *Fantavision*, no hace referencia ni a un nuevo sabor de una marca de refrescos ni a un espectáculo cinematográfico con gafas 3D: sencillamente se refiere al fantástico espectáculo que se produce cuando miramos al cielo en una noche con fuegos artificiales.

Bajo aparente mecánica de un puzzle, *Fantavision* nos invitará a ser los artífices y creadores de un espectáculo de fuegos artificiales. ¿que cómo? Pues eso es lo difícil de explicar. En un principio, cada nivel presentará desarrollos distintos, y por lo tanto no se puede generalizar. Por lo que hemos visto, algunas fases tomarán prestado el sistema de juego de *Missile Command*, en el sentido de que tendremos disparar a los cohetes por medio de un puntero para hacerlos explotar, y dependiendo de nuestra rapidez, podremos incluso realizar combos de explosiones, lo que propiciará un espectáculo mucho más impresionante y una cantidad mayor de puntos para nuestro marcador.

Sin duda, esta rareza de Sony ha apostado muy fuerte por un despliegue visual impresionante, que basa su encanto en la belleza de las explosiones. Y dada la pasión que sienten los japoneses por los puzzles, es lógico que Sony haya tratado de plantear nuevos esquemas y nuevos retos con un tratamiento gráfico diferente.







Manejar esta cantidad de partículas de luz es un trabajo muy complicado, pero el procesador de PS2 puede con todo esto y mucho más.





Gran Turismo 2000

El simulador más perfecto

Compañía: Polyphony Digital (Sony).
Fecha de lanzamiento: Verano del 2000.

Tras deleitar a los usuarios de todo el mundo con su saga *Gran Turismo*, Polyphony Digital está trabajando actualmente en una secuela para PlayStation 2. Finalmente no ha podido estar listo para el lanzamiento de la consola, y por lo que se comenta, el retraso se ha debido a que Sony no quería que dos de sus buques insignias, *GT2000* y *Ridge Racer 5*, compitieran desde el mismo día en que la consola se pusiera a la venta.

Centrándonos en *Gran Turismo 2000*, Polyphony Digital está llevando con suma cautela su desarrollo, y apenas ha hecho públicos detalles referentes a su título estrella. Es más, casi todos los datos que se conocen se basan más en los rumores y comentarios "off the record". En cualquier caso, se sabe que *Gran Turismo 2000* será una adaptación de la segunda entrega de PlayStation, es decir, como mínimo presentará todos los circuitos y vehículos que ya hemos podido disfrutar en *Gran Turismo 2*. No obstante, los acuerdos firmados entre Polyphony Digital y los distintos fabricantes que aparecen en el juego, nos van a permitir conducir las versiones actualizadas de cada modelo, es decir, las que sean lanzadas durante este año. Aunque no está confirmado, también es posible que aparezcan más firmas y nuevos circuitos.

Gran Turismo 2000 utilizará el chip gráfico Emotion Engine para poner en pantalla los coches más perfectos y realistas del mercado, ya que ningún modelo presentará aristas o bordes pixelados. Del mismo modo, el efecto de reflejo de las carrocerías, conseguido con la técnica de doble textura, alcanzará su plenitud en PS2, ya que, los brillos y efectos de luz que incidan sobre el coche serán sencillamente perfectos. Afortunadamente, Polyphony no se ha limitado sólo a mejorar el apartado gráfico, y también está depurando todo el sistema de control para ofrecer una maniobrabilidad mucho más realista. En fin, a la vista de todos estos elementos, todo parece indicar que *Gran Turismo 2000* será uno de los primeros títulos imprescindibles del catálogo de PlayStation 2.



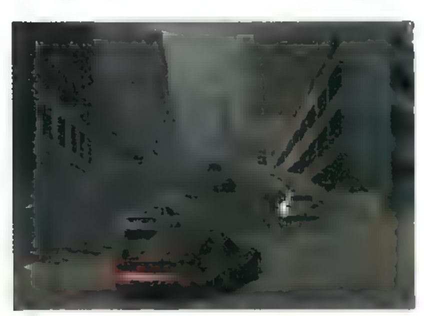
La perfecta recreación de los vehículos será uno de los puntos fuertes de *Gran Turismo 2000*, pero no el único.

Perfección y detalle

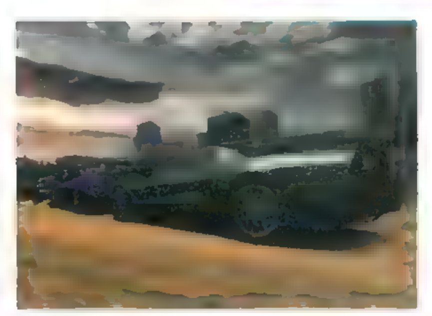
Todavía quedan más de tres meses para que *Gran Turismo 2000* sea lanzado en Japón, pero ya se aprecian numerosas novedades, como los cegadores de efectos de luz en tiempo real o la perfecta recreación de los vehículos durante las repeticiones, que ponen de manifiesto las increíbles posibilidades gráficas de PlayStation 2.



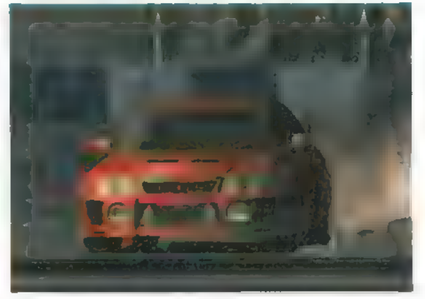




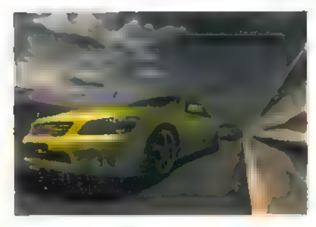
El impresionante circuito de Seattle de *GT2* promete ser todo un lujo en PlayStation 2.



En *GT 2000* las repeticiones parecerán auténticas secuencias grabadas de la realidad.



El lanzamiento de *Gran Turismo 2000* está previsto en Japón para el verano.









Dead or Alive 2

Lado sensual y provocativo de la lucha

Compañía: **Tecmo.**
Fecha de lanzamiento: **30 de marzo.**

Uno de los juegos de lucha más recordados del catálogo de PlayStation es, sin duda alguna, *Dead or Alive*. Su secuela, que será lanzada en breve para PS2 en el mercado japonés, volverá a centrar gran parte de su atractivo en un elenco de explosivas luchadoras que, aparte de contar con un variado repertorio de golpes, llaves y ataques especiales, estarán dotadas de... bueno ya sabéis a que nos referimos.

Como sucediera con su antecesor, Tecmo está realizando una conversión directa de su máquina recreativa *DOA2*, que será mejorada, principalmente, con un renovado apartado gráfico, nuevos modos de juego y personajes exclusivos para la versión de PS2.

El intuitivo sistema de juego, permanecerá intacto y, para aquellos que no lo sepan, ha cambiado bastante respecto a su antecesor. Ahora, los combates de *Dead Or Alive 2* se disputarán por parejas, pudiendo alternar los personajes de nuestro grupo cuando queramos con sólo pulsar un botón. Además, siguiendo las pautas de los juegos de lucha de Capcom, Tecmo también ha introducido espectaculares llaves y ataques conjuntos con los dos luchadores de nuestro equipo, lo que nos permitirá ver auténticas palizas entre tres luchadores que aparecen simultáneamente en pantalla.

A pesar de todos estos detalles, uno de los aspectos que más diferenciarán *Dead or Alive 2* del resto de juegos de lucha para PlayStation 2 será la posibilidad de pelear en distintos planos. Nos explicamos. Imaginad que un combate tiene lugar al aire libre en lo alto de una cascada. Pues si ejecutamos un movimiento concreto podremos lanzar a nuestro rival cascada abajo, lo que nos permitirá cambiar de escenario inmediatamente, recordad que somos nosotros quienes ejecutamos el ataque con el que cambiamos de plano.

Es cierto que en sus primeros meses de vida, PlayStation 2 va a recibir numerosos juegos de lucha (todos de gran calidad), pero frente al próximo lanzamiento de *Tekken Tag Tournament*, de la todopoderosa Namco, *Dead or Alive 2* se perfila como una de las alternativas más interesantes. En fin, esperamos que los rumores que apuntan a que *DOA 2* va a ser un título exclusivo para el mercado japonés sean falsos, porque el juego promete calidad de la buena.







Las nuevas técnicas de lucha nos permitirán realizar golpes y ataques especiales tan contundentes como éste.



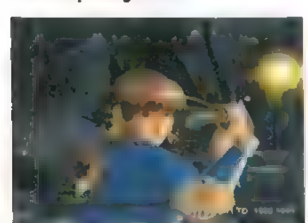
Como podéis observar, el detalle está presente en cada uno de los polígonos que forman las curvas de estas luchadoras.



En *DOA2*, las luchadoras coparán todo el protagonismo.



Los escenarios volverán a estar limitados por zonas peligrosas.







Las chicas DOA2

Sin duda alguna, *Dead or Alive 2* presentará el elenco de personajes más "sexy" de todo el mercado. Y es que con poses tan seductoras como esta es lógico que los fornidos luchadores caigan a nuestros pies sin mover un dedo. Es una lástima que no existan en la realidad...

Kessen La revolución de la estrategia tridimensional

Compañía: Koei.
Fecha de lanzamiento: 4 de marzo.

Koei, una de las compañías japonesas más prestigiosas y reconocidas dentro de los juegos de estrategia, tiene en su cartera de lanzamientos uno de los títulos más impresionantes de PlayStation 2. *Kessen*, el juego en cuestión, sigue la estela de los primeros títulos de la compañía para NES, y nos situará en la Era Edo japonesa, época en la que las decisiones políticas más importantes para la nación se tomaban en el campo de batalla.

Kessen, que traducido quiere decir batalla estratégica, nos invitará a controlar a los comandantes de un ejército, los cuales tienen bajo su mando todo tipo de guerreros y unidades militares (infantería, caballería...). La mecánica del juego será muy similar a la de otros títulos de estrategia militar histórica (como se los conoce en Japón), siendo el principal objetivo de *Kessen* la conquista, defensa o mantenimiento de los territorios que forman la nación japonesa. En este sentido, *Kessen* tendrá dos esferas de juego muy bien diferenciadas. Por un lado encontraremos un mapa, donde tendremos que controlar tácticamente todas nuestras unidades para la batalla. Al tomar una decisión, podremos ver en unas impresionantes escenas como nuestro ejército lleva a cabo las órdenes. Por otra parte, también encontraremos elementos más propios de los juegos de Rol, y gracias a ellos podremos recoger nuevas armas o tomar decisiones como descansar para que nuestros soldados recuperen energía.

Aparte de presentarlo como un título de estrategia, Koei ha matizado que *Kessen* también forma parte del género Human Drama (drama humano), porque también podremos ver algunas secuencias realmente dramáticas. Todos estos momentos crudos se activarán en determinadas situaciones, como por ejemplo, al finalizar una batalla, y vendrán predeterminadas por nuestras acciones y tratos con otros generales. Así, por poner un ejemplo de esto llamado Human Drama, tras derrotar a un general enemigo, su esposa puede preferir suicidarse antes que caer apresada por nuestro ejército. No sabemos si saldrá en España, pero desde luego, merecería la pena.

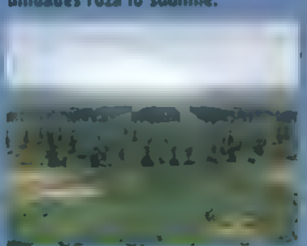


Kessen presenta un complejo y enorme sistema de menús.



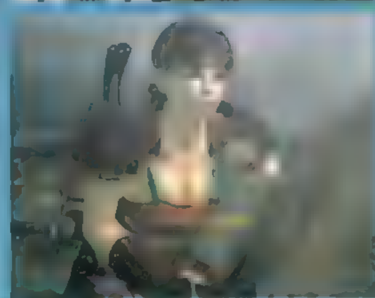
El nivel de detalle de las distintas unidades roza lo sublime.





¿La intro o el juego?

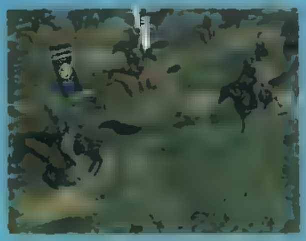




La elevada calidad gráfica de *Kessen* os hará muy difícil distinguir las escenas de vídeo de lo que es el juego en sí. Y sin duda alguna es uno de los grandes méritos de Koei, ya que programar un juego en menos de un año y conseguir este nivel de calidad resulta sumamente complejo. Si son así los primeros juegos de PS2, no queremos ni pensar lo que nos puede deparar el futuro, cuando los programadores ya dominen las posibilidades de la consola.



Nada más tomar una decisión, la pantalla del mapa cambiará para mostrarnos con todo lujo de detalle el fragor del combate.



Kessen pone en pantalla más de 100 soldados simultáneamente.



Cada unidad militar cuenta con su propias armas y habilidades.

Street Fighter EX3

Con el espíritu renovado

Compañía: Capcom.
Fecha de lanzamiento: 4 de marzo.

Hablar de un nuevo *Street Fighter* es hablar de una de las sagas más conocidas y respetadas en el "mundillo" de los juegos de lucha. Como sabéis, la serie *EX* de la saga presenta, como principal rasgo característico, un elenco de luchadores completamente poligonales, lo que ha sido aprovechado por Capcom para lucirse en PS2. *Street Fighter EX3* que, como el resto de la saga *EX*, ha sido programado exclusivamente por Arika, supone un avance realmente brillante dentro de la serie, e incorpora suficientes novedades como para atrapar a cualquier amante de los juegos de lucha.

Las innovaciones de *SFEX3* no se han quedado sólo en un mero lavado de cara en el apartado gráfico, puesto que los modos de juego también han sufrido una profunda remodelación. Para que os hagáis una idea de hasta qué punto se ha pretendido romper con todos los esquemas establecidos, los típicos modos para uno o dos jugadores han desaparecido, es decir, ya no encontraremos un modo Versus como tal. En su lugar, encontraremos tres modos de juego completamente distintos que, si bien es cierto que están inspirados en los que todos conocemos, aportan una serie de jugosas novedades.

La primera de ellas, y más importante, es que el modo de juego Arcade nos deparará combates contra uno, dos o tres luchadores que aparecerán simultáneamente en pantalla, mientras que en el modo Arena podremos enfrentarnos, por medio de Multi Tap 2, con tres amigos simultáneamente. En este modo, los combates pueden organizarse por parejas, tres contra uno... Cabe destacar que, en los combates por parejas al más puro estilo *Tekken Tag Tournament*, es decir, con un personaje en pantalla y otro en reserva, aparecerá una tercera barra de energía que nos indicará cuándo podemos cambiar de personaje o realizar un ataque especial combinado. Por último, en Edit Mode podremos controlar a un personaje nuevo llamado Ace, que tendrá que aprender nuevos movimientos y técnicas para convertirse en el nuevo rey de la lucha.

Si las cosas no se tuercen, podremos ver por aquí este nuevo *Street Fighter* antes de que acabe el año.







En *Street Fighter EX3*, los luchadores se presentan mucho más redondeados y perfectos que en anteriores entregas de la saga





¿Más de lo mismo?

Como podéis apreciar por las imágenes, a primera vista el cambio más significativo es el acabado general de los luchadores, que ahora goza de un nivel de detalle nunca visto en una consola. Incluso en los niveles de zoom más cercanos, resulta imposible observar un solo polígono o zona pixelada. Además, los efectos de luz y las novedosas partículas subsiguientes a los ataques especiales, ponen la guinda a un apartado técnico sobresaliente, en el que las animaciones también tienen un papel estelar. Además, a nivel jugable, también incorpora novedades, como innovadores modos de juego y muchos más movimientos y técnicas de ataque y defensa.









Gran parte de los luchadores de *EX3* serán viejos conocidos.



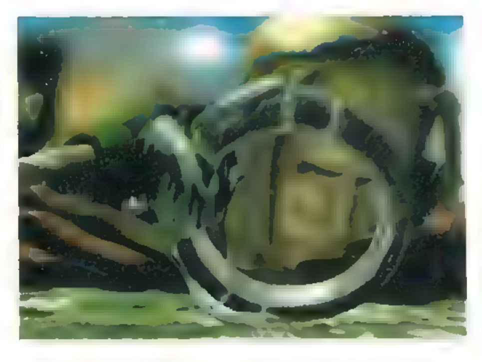
Eternal Ring Una evolución de la saga King's Field

Compañía: From Software.
Fecha de lanzamiento: 4 de marzo.

Como recordaréis, From Software fue una de las primeras compañías que realizó una demostración técnica del potencial de PlayStation 2, en la que se podía ver cómo un ejército de esqueletos cobraba vida para dar forma a un impresionante dragón. Pues bien, el tiempo ha pasado, y From Software ya ha terminado de programar su primer título para PS2. *Eternal Ring*, su primera criatura, sigue los pasos de la saga *King´s Field*, y tras la intro del juego, pasamos a controlar al protagonista desde una perspectiva en primera persona. En este sentido, los combates recuerdan al planteamiento de los que hemos visto en títulos como *Quake II*, aunque aquí priman las armas blancas (como espadas y similares) y los hechizos mágicos (que se rigen por una combinación de anillos con distintas propiedades). Por lo demás, no faltarán las tiendas donde comprar objetos, ni los pueblos donde conversar con todo tipo de personajes. Por el momento, la versión japonesa presenta algunos problemas, como el lento desarrollo (el protagonista no puede correr) y que el control no responde todo lo bien que cabría esperar. El juego tiene potencial y esperamos que llegue a Europa mejorado.







Las prisas por lanzar el juego al mercado han propiciado que *Eternal Ring* presente algunos fallos, como un desarrollo en exceso lento y pausado.

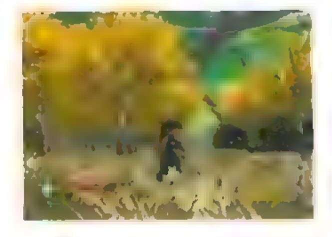
Evergrace El primer juego de rol de acción

Compañía: From Software.
Fecha de lanzamiento: por confirmar.

Aunque *Evergrace* iba a ser un título para PlayStation, finalmente ha sido su hermana mayor quien se ha llevado el gato al agua, y va a recibir dentro de muy pocos meses la segunda incursión de From Software en PlayStation 2. *Evergrace* se puede definir, sin ningún tipo de tapujos, como el primer juego de rol de acción de PlayStation 2. Por si todavía alguno de vosotros no sabe lo que es un juego de rol de acción, os diremos que en este tipo de juegos los combates de desarrollan con un estilo más cercano a los beat´em ups de toda la vida, es decir, no existen turnos como en el rol clásico. Bajo este planteamiento, los protagonistas de *Evergrace* serán capaces de utilizar todo tipo de espadas y hechizos mágicos, siendo posible que las armas se deterioren cuanto más las utilizamos. Y si, además, no despachamos a los enemigos rápidamente, el ruido del combate puede atraer la atención de unas cuantas criaturas alejadas que se unirán inmediatamente a la pelea.

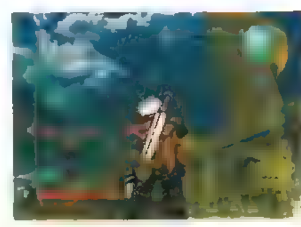
No es ningún secreto que *Evergrace* presentará dos personajes controlables, un guerrero y una chica, y que cada uno de ellos estará atrapado en dimensiones distintas. Lo que no se ha especificado es el momento en que controlaremos a cada personaje o cómo podremos cambiar de dimensión.

El argumento de *Evergrace* nos permitirá conocer todo tipo de razas y criaturas, y tratará sobre la venganza de un joven cuyos padres han sido asesinados el imperio que gobierna Edinbery, el continente en el que se desarrollará el juego. A tenor de las imágenes, *Evergrace* puede ser una de las próximas estrellas del catálogo de PlayStation 2.

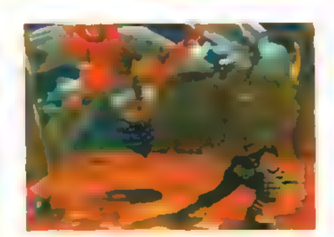




Los dos protagonistas podrán utilizar todo tipo de espectaculares hechizos mágicos para deshacerse de las molestas criaturas que salgan a su paso.







En el tintero

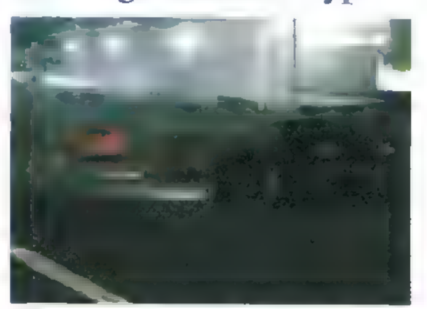
Las otras estrellas del festival

Gekikuukan Basseball

El primer juego de Baseball de Square no podía mostrar un mejor aspecto. En el festival se vio una versión casi acabada, algo lógico sabiendo que el juego se pondrá a la venta a finales de marzo.



Driving Emotion Type S



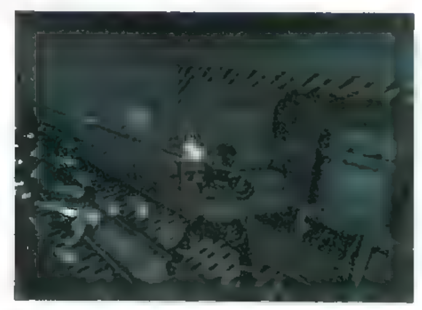
La otra apuesta de Square, dejando a un lado los próximos *Final Fantasy X* y *XI*, cobrará las formas de un espectacular juego de velocidad muy en la línea de *GT2000*. Contará con un modo rally, un acabado gráfico de auténtico lujo (alucinante de verdad) y cerca de 100 vehículos reales.

Jikkyou World Soccer

Bajo este particular nombre se esconde la primera entrega de la serie *ISS* para PlayStation 2. Actualmente, Konami se encuentra rematando, y nunca mejor dicho, lo que puede ser su jugada maestra.



Extermination



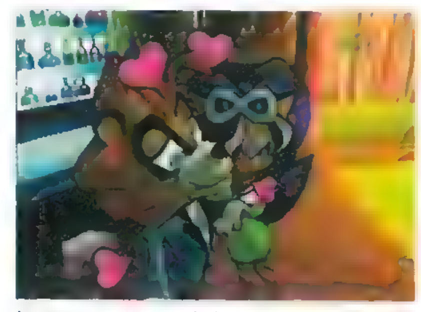
Sin previo aviso Sony presentó uno de los nuevos juegos que actualmente está desarrollando para PS2. Según la propia compañía, *Extermination* abrirá un nuevo género, llamado Action-panic, que será una mezcla entre survival horror y frenético shoot´em up. Seguiremos informando.

Armored Core 2

La pasión de los japoneses por los mechas también tuvo su hueco en el festival. *Armored Core 2* es el título del tercer juego de From Software, y promete ofrecer a los usuarios acción y calidad a raudales.

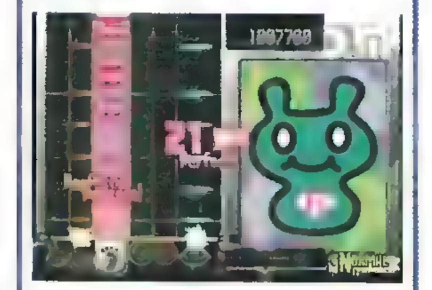


Be on Edge



La otra gran sorpresa de Sony en el festival fue *Be On Edge*. Este título, que está llamado a ser el sucesor de *Parappa The Rapper*, llamó la atención de los asistentes por su cuidada estética "Cartoon", que se ha logrado gracias a una nueva técnica llamada Cel Shader.

DrumMania



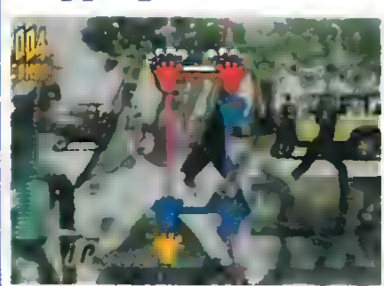
PS2 también se va a beneficiar de los servicios de Konami y su serie musical *Beatmania*. En el festival se pudo jugar con *DrumMania*, el simulador de batería que se puso a la venta el mismo día que la consola.

Onimusha

Capcom hizo acto de presencia en el evento mostrando una versión jugable de *Onimusha*, un survival horror que estará ambientado en la época medieval japonesa. La compañía también aprovechó la presentación para confirmar que para final de año habrá un *Resident Evil* en PS2.



Stepping Selection



PS2 también ha sucumbido ante la moda de los juegos de baile con *Stepping Selection*. El juego está compuesto por 2 CD´s repletos de temas pertenecientes a grupos y solistas famosos, como Britney Spears.

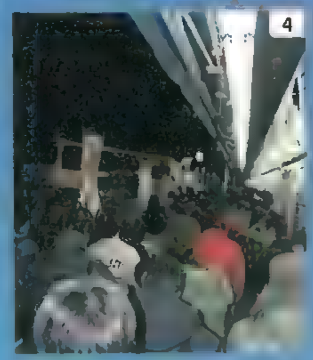
El día

Una fiebre

















La policía intentó disipar, sin éxito alguno, las colas que se formaron frente a las tiendas y que obstaculizaban el paso de los transeúntes.

Bien entrada la madrugada, los empleados de las tiendas comenzaron a colocar las consolas en sus expositores.

Los que optaron por no dormir durante la noche se llevaron todo tipo de consolas portátiles y, algún que otro valiente, incluso su PlayStation.

Cuando el reloj marcó las 4:45 de la madrugada, los pacientes compradores empezaron a ponerse en pie.

No fue nada extraño ver gente durmiendo en las calles.

PlayStation 2 acaparó todos los estantes de las tiendas.

Las mismas escenas se repitieron en todas los comercios.

A primeras horas de la mañana, varias tiendas recibieron ramos de flores enviados por algunas compañías, como Capcom y Square en señal de aprecio por el esfuerzo realizado durante el lanzamiento de PS2.

Los compradores volvieron a casa corriendo para probar la consola.

Todos los usuarios de PS2 salieron cargados con enormes paquetes.

Durante todo el día, los empleados de las tiendas estuvieron reponiendo la consola ... ¡¡¡hasta que se les agotó!!!

Sin duda alguna, esta es la imagen que mejor refleja el ambiente que se respiró durante la noche anterior al lanzamiento de la consola.

PS2 que arrasó Japón

Los japones, una vez más, se echaron a la calle para recibir a la nueva consola de Sony. El barrio de Akihabara -zona de Tokio en la que existe una enorme concentración de tiendas de electrónica-, se vio literalmente inundado por miles de personas que hicieron larguísimas colas con el fin de adquirir una flamante PlayStation 2. Con lo que os contamos en estas dos páginas, podréis vivir el lanzamiento de PS2 casi como si hubiérais estado en el mismísimo Tokio...


9


10


11



12

Dos días antes de que PS2 se pusiera a la venta, los japoneses que no pudieron reservar su consola en las tiendas empezaron a formar pequeñas colas frente a las puertas de los comercios más importantes del barrio Akihabara. Durante las siguientes 48 horas, las colas fueron creciendo progresivamente, y los medios de comunicación japoneses empezaron a hacerse eco de la situación.

Las escenas más dantescas tuvieron lugar por la noche, cuando miles de japoneses empezaron a prepararse una improvisada cama con mantas y sacos de dormir. Otros prefirieron pasar la noche en vela, y optaron por llevarse su consola PlayStation, un televisor y unos cuantos juegos para pasar entretenidos las horas muertas. Según los datos de un periódico japonés, cerca de 10.000 japoneses pasaron la noche al raso en el Akihabara.

Al llegar la madrugada del 4 de marzo, la situación comenzó a ponerse tensa. La policía, en un intento por dispersar las colas, habló con los responsables de las tiendas para que hicieran algo al respecto. Ni siquiera un sistema de tickets numerados sirvió para que la gente abandonara las colas. Para poner fin a la situación, las tiendas abrieron a las 5 de la mañana, dos horas antes de lo previsto. La gente comenzó a desfilar cargada con paquetes de todo tipo y tamaño, ya que algunos de los juegos, como *DrumMania*, cuentan con sus propios mandos. Lo más triste de todo es que algunos compradores se vieron asaltados por ladrones, y tras pasar dos noches en la calle, se quedaron sin su consola.

Sólo durante el día 4 de marzo se vendieron casi un millón de consolas, es decir, tres veces más de lo que consiguió PlayStation en su primer fin de semana. Además, en la tarde del día 4 ya fue imposible encontrar la consola en ninguna tienda. Como efecto adicional, las ventas de películas DVD han llegado a cuadriplicarse, algo que pone de manifiesto lo bien que han recibido nuestros amigos nipones la función "reproductor DVD" de la consola.

Sin temor a exagerar podemos decir que el lanzamiento de PlayStation 2 ha sido todo un éxito y, sin duda alguna, se reproducirá en el resto del mundo de aquí a unos meses

Namco

Matrimonio

Cuando una nueva consola es lanzada al mercado, los desarrolladores se encuentran con la dificultad inicial de adaptarse a las rutinas de programación que impone el nuevo sistema. Por esta razón, siempre se suele decir que, para que una consola muestre su verdadero potencial, al menos deben de pasar dos años, tiempo en el que los programadores se pueden adaptar a las peculiaridades del Hardware. Con este tiempo, además, tienen un margen muy amplio para descubrir hasta qué punto se puede forzar una consola, es decir, cuántos polígonos se pueden poner en pantalla simultáneamente o cuántos efectos de luz pueden utilizar sin que el juego se resienta demasiado. De todos modos, siempre hay un alumno aventajado, alguien que rompe todos los esquemas y que apenas necesita ese período de tiempo para adaptarse a un sistema completamente desconocido. En el caso de PS2, esa compañía es Namco.

Marcada por del éxito

Parece mentira, principalmente por el tiempo que ha pasado, que una compañía como Namco comenzara su andadura en la industria del videojuego en 1979 con ➧

Breve Historia gráfica

Galaxian



1979: *Galaxian* fue el primer éxito de Namco, y consistía en eliminar interminables oleadas de marcianitos.

PacMan



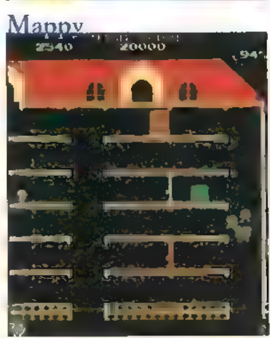
1980: Con algo tan sencillo como devorar una serie de puntos, Namco consiguió otro de sus grandes éxitos.

Xevious



1982: Con *Xevious*, Namco dio una vuelta de tuerca más a sus juegos de matar marcianos. Se notó una gran evolución.

Mappy



1983: Una de las rarezas de Namco que se acercó más a los típicos arcades. Su popularidad también fue considerable.

y PS2

de conveniencia

Nadie puede dudar que una de las relaciones más fructíferas de la industria del videojuego es la que une a Namco con Sony. Fruto de este matrimonio bien avenido han nacido criaturas tan prestigiosas y conocidas como *Tekken*, *Ridge Racer* o *Soul Blade*, nombres que ya han escrito con letras de fuego un capítulo dorado en la historia del videojuego. Ahora, cinco años después del lanzamiento de la primera consola de Sony, Namco se prepara para poner el pan bajo el brazo de la recién nacida PlayStation 2 con una serie de lanzamientos que están llamados a repetir, e incluso superar, las hazañas de sus anteriores cracks.

de una de las grandes del videojuego

Galaga



1981: ***Galaga*** **supuso la puesta al día del fenómeno** ***Galaxian*****, y su presentación gráfica era infinitamente mejor.**

Bosconian



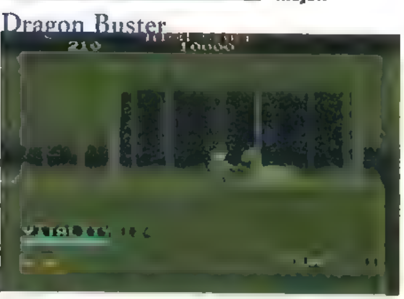
1981: Con este título, Namco introdujo el scroll direccional en sus "matamarcianos".

Pole Position



1982: Su primer juego de velocidad sentó las bases en este tipo de máquinas recreativas.

Dragon Buster



1984: Con ***Dragon Buster*****, Namco se aproximo más a los juegos de acción de corte clásico.**

Ridge Racer



1994: En su día, el lanzamiento de ***Ridge Racer*** **supuso un enorme salto cualitativo.**

Tekken



1995: Con ***Tekken*****, Namco consiguió alcanzar la gloria dentro de los juegos de lucha.**

Tekken Tag To

[illegible] su primera máquina recreativa. Solo con los beneficios que obtuvo [illegible] recaudo en todo el mundo, Namco construyó el edificio que actualmente alberga sus oficinas y que, a modo de homenaje, tiene la forma de uno de los marcianitos mas característicos del juego. Desde luego, pocas compañías pueden presumir de tener un exito tan rompedor y tan significativo desde los inicios de su carrera.

Afortunadamente, Namco siguió trabajando duro y no se durmió en los laureles, dando forma en el año 1980 otro de sus grandes exitos: *Pac-Man*. Su protagonista se convirtió, por meritos propios, en uno de los primeros personajes emblemáticos de la industria.

Namco prosiguió desarrollando títulos para el incipiente mercado de las máquinas recreativas, y ya por aquel entonces, consiguió subir el listón de calidad. En esta época, Namco nos deleitó con clásicos del calibre de *Galaga*, *Bosconian*, *Pole Position*, *Xevious*, *Dragon Buster* (el antecesor de *Dragon Valor*, el último juego de Rol de la compañía), *Metro cross* o *Rolling Thunder*, títulos que los mas mayores recordarán, hoy día, con una sonrisa de oreja a oreja.

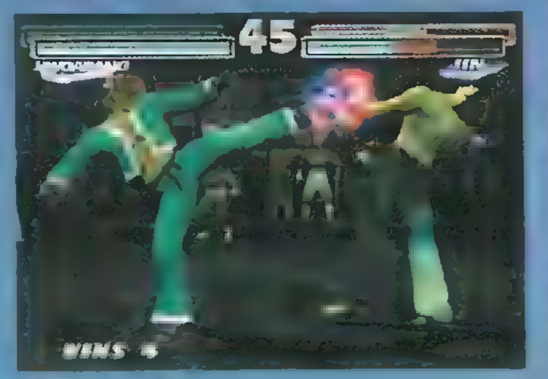
En fin, dejando a un lado la nostalgia y los tiempos en que nos arruinamos en los salones recreativos, Namco prosiguió trabajando y mejorándose a sí misma en la década de los noventa. En la primera mitad de la década, Namco siguió centrándose en las máquinas recreativas, y a partir de 1995 combinó esta actividad con el desarrollo de títulos y conversiones para consola. Aquí entra en juego PlayStation, que ha recibido en exclusiva algunas de las mejores conversiones de la historia del videojuego, como las sagas *Tekken* y *Ridge Racer*.

[illegible]

No vamos a negar que durante el último año, Namco también ha trabajado para otras consolas aparte de PlayStation. La causa principal de estos "escarceos amorosos" con otros sistemas radica fundamentalmente en la tecnología, en lo que pueden llegar a hacer con un hardware mas moderno y potente. Sin duda alguna, Namco ha conseguido convertirse en una compañía imprescindible porque, sin apenas conocer un nuevo sistema, es capaz de desarrollar los títulos mas avanzados del mercado durante sus primeros meses de vida. Frente a esta genialidad, la inmensa mayoría de las compañías tienen que conformarse con aprender lentamente, paso a paso, ▮



Durante los combates podremos apreciar numerosos efectos gráficos novedosos, como el polvo que levantamos.



La ultima apuesta de Namco dentro de los juegos de lucha vio la luz el pasado ano en los salones recreativos de todo el mundo. *Tekken Tag Tournament*, que así se llamó el invento, modificó profundamente el planteamiento que habíamos visto a lo largo de la saga, ya que su propuesta se centró en los enfrentamientos por equipos. Para dotar al juego de cierto dinamismo, Namco introdujo un quinto botón (los otros cuatro, como siempre, se utilizan para atacar), con el que es posible cambiar de personaje en cualquier momento.

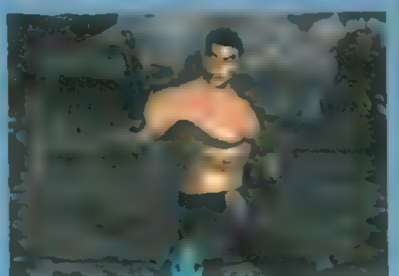
TTT fue desarrollado para el mercado Arcade con la misma placa recreativa que *Tekken 3*, lo que no fue excesivamente bien recibido por los seguidores de la serie al no percibirse una evolución grafica acorde a los cambios del juego.

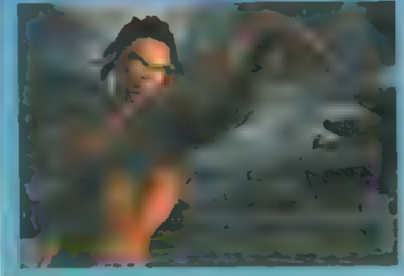
Por fortuna, Namco está trabajando muy duro en una conversión para PlayStation 2 y, a tenor de las primeras imágenes, parece que se va a desquitar de todas las criticas.

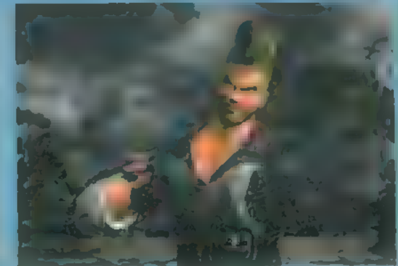
Esto sí es expresividad

Sin duda alguna, una de las mejoras más representativas de *Tekken Tag Tournament* respecto a la máquina recreativa en que esta basado sera la expresividad de los luchadores. Gestos como el dolor al recibir un fuerte golpe en el estómago quedarán plasmados de manera soberbia.









urnament

Superando a la propia máquina recreativa

Por el momento se sabe que *TTT* conservará toda la jugabilidad de la máquina recreativa y todas las técnicas de ataque y defensa que han ido apareciendo a lo largo de la saga. A esto hay que sumarle todos los extras que se están preparando para la versión de PS2, como una intro completamente nueva (que, por lo que se rumorea va a ser la repera), un plantel de luchadores que recuperará a los personajes más emblemáticos de los tres primeros *Tekken* y un potente entorno gráfico que nos permitirá observar todo tipo objetos en los escenarios (como personas animándonos o el mismísimo césped cubriéndonos los pies).

Sin duda alguna, *Tekken Tag Tournament* va a ser uno de los primeros juegos imprescindibles en el catálogo de PS2... ¿o acaso no tenéis ganas de verlo en vuestras propias casas?

¿Qué es un Tag-combo?

El planteamiento de los combates por parejas ha dado cierta libertad a Namco para introducir unas cuantas novedades a nivel jugable. Una de las más destacables son los Tag-Combos, que son combinaciones de golpes realizados entre los dos personajes de un equipo. De este modo, uno de los dos personajes proyecta al aire al oponente, para acto seguido, cederle el puesto al segundo luchador, que será quien continue el combo.

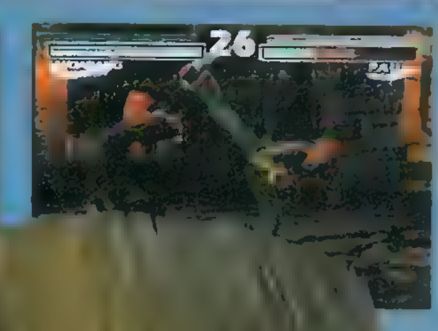




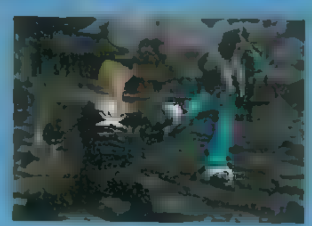
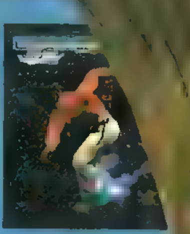


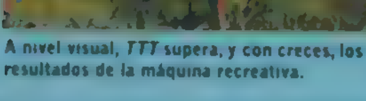








A nivel visual, *TTT* supera, y con creces, los resultados de la máquina recreativa.



A todas las técnicas de ataque conocidas se sumarán unas cuantas nuevas.

invirtiendo cerca de dos años para conseguir los mismos resultados que Namco alcanza en apenas seis meses.

Con la llegada de PlayStation 2, las cosas se presentan mucho más prometedoras para Namco, ya que las posibilidades de la nueva máquina de Sony ampliarán enormemente los horizontes de la compañía y permitirán que se luzca, una vez más, con sus genialidades. Además, dos recientes anuncios, ponen de manifiesto, y de qué manera, el peso específico de la Namco en la industria del videojuego. El primero hace referencia a la entrada, por la puerta grande, de Sony en el mercado de las máquinas recreativas. Por el momento se sabe que Sony lanzará en breve una placa recreativa con unas características técnicas similares a las de la consola PS2 y que, lógicamente, será explotada inicialmente por Namco antes de que acabe el año. Esta decisión de Sony, que nos ha pillado a todos por sorpresa, podría provenir de alguna exigencia de Namco ya que desde sus comienzos ha estado muy interesada en el mercado Coin Op.

El segundo anuncio, y quizás más impresionante, lo realizó Namco poco antes de que PlayStation 2 se pusiera a la venta. Según el comunicado, Namco y Digital Hollywood, otra compañía japonesa, van a poner en funcionamiento un cursillo para programadores que estén interesados en el desarrollo de juegos para PS2. Namco sólo aceptará 15 alumnos que, previo pago de un millón de yenes, tendrán acceso a un plan de estudios, de seis meses de duración, impartido por los propios programadores de Namco.

Todos estos datos vienen a confirmar que Namco es una de las pocas compañías capaces de adelantarse a la propia evolución de la técnica, a los medios físicos que limitan el campo de la programación. En esencia, Namco es una de las pocas compañías que poseen el ingenio suficiente como para marcar las pautas de la industria y que, al mismo tiempo, es capaz de lanzar al mercado una serie de títulos que por sí solos justifican la adquisición de una consola. En el caso de PlayStation 2, la primera remesa de títulos son *Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V* y *GP 500*.

Ridge Racer V La máxima



El sistema de control, basado principalmente en el derrape, seguirá siendo uno de los puntos fuertes de *Ridge Racer V*.



Ai, la chica de aquí abajo, será la sustituta de Reiko Nagase, la anterior chica *Ridge Racer*.

Hace cinco años, cuando PlayStation fue lanzada en Japón, Namco fue una de las primeras compañías en mostrar su incondicional apoyo a la consola de Sony desde el mismo día en que se puso a la venta. Su primer título, *Ridge Racer*, fue excepcionalmente acogido por los usuarios de todo el mundo y propició la aparición de tres secuelas.

Ahora, la historia se ha repetido con el lanzamiento de PS2, ya que Namco ha apoyado la consola con la quinta entrega de la saga, que se puso a la venta el mismo día que la consola.

Ridge Racer V ha sido el primer juego de velocidad de PS2, y por tanto había despertado gran interés entre los usuarios japoneses que querían comprobar las posibilidades de la consola dentro de este género.

La sorpresa ha sido comprobar que *Ridge Racer V* ha recuperado gran parte del espíritu de la primera entrega, sobre todo en lo referente a ambientación y control, y lo ha adornado todo con un apartado técnico de infarto y una sensación de velocidad aún más sorprendente. En cuanto al sistema de juego cabe



expresión de la velocidad

a expresión de la velocidad











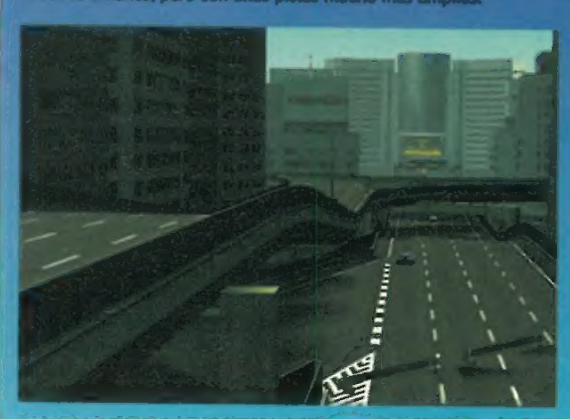
destacar que recuerda bastante al de la anterior entrega, en el sentido de que tenemos que seleccionar un fabricante y un estilo de conducción antes de empezar a correr.

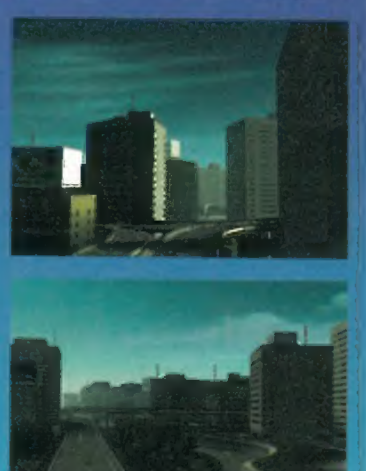
Otras novedades dignas de mención son los renovados diseños de los circuitos, que resultan tan amplios como sorprendentes, y la nueva chica *Ridge Racer*, llamada Ai.

Nosotros ya hemos podido jugar con éste título, y os aseguramos que se prepara como uno de los favoritos de cara al lanzamiento de la consola. Y eso lo dice todo.

Por ciudades como las de verdad

En ciertos aspectos, *Ridge Racer V* recuperará el espíritu que marcó los inicios de la saga. En este sentido, uno de los aspectos más claros será el diseño de los circuitos, que recuperarán los motivos urbanos, pero con unas pistas mucho más amplias.





GP 500

De los salones, directamente a casa

GP 500 De los salones, directamente a casa



Como vimos en la recreativa, *GP 500* contará con todos los pilotos y motocicletas oficiales del campeonato de superbikes.



Podremos escoger nuestra montura entre varios fabricantes.

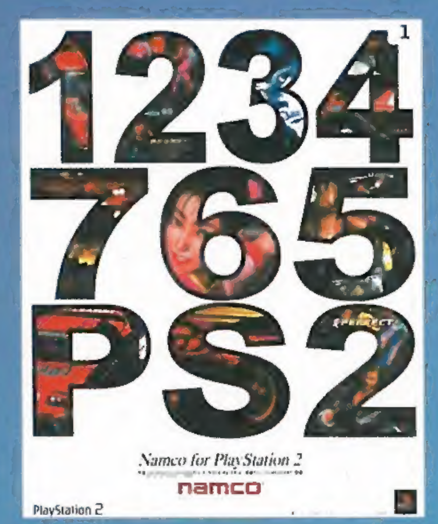


El último juego de Namco, que actualmente está en fase desarrollo, es *GP 500*. Como sabéis, este título también proviene de los salones recreativos, y presenta todos los circuitos y pilotos oficiales del campeonato de Superbikes.

Para la versión de PS2, Namco va a mantener toda la jugabilidad y adicción que caracterizó a la máquina recreativa, aunque también se rumorea que incorporará varios extras, como algún modo de juego para competir contra otros usuarios a través de Internet. Lo cierto es que Namco no ha facilitado demasiada información sobre este título, pero viendo estas imágenes se puede suponer que como mínimo será igual de bueno que la Coin Op.

Publicidad made in Japan

Pocas fechas antes de que PlayStation 2 se pusiera a la venta, las revistas japonesas empezaron a publicar algunos anuncios relativos a la consola, sus juegos o promociones con alguna marca . Lo cierto es que la cultura japonesa es muy particular, tanto o más como esta selección de anuncios en la que se puede encontrar, prácticamente, de todo. Pasen, pasen y lean...







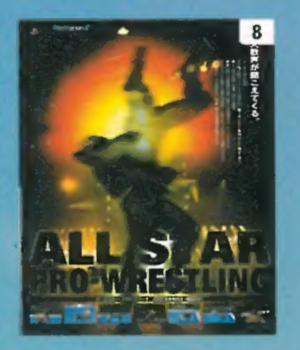














1 - Este es el críptico aspecto del primer anuncio de Namco. Cada número tiene su propio significado, y os podemos decir que el 765 significa Namco (el 7 en japonés es "Na", el 6 "Mu" y el 7 "Ko"). Del resto, ni hablamos.

2 - Square ha publicado simultáneamente cuatro anuncios. El primero de ellos hace referencia a *Gekikuukan Pro Baseball*.

3 - Coca Cola ha sido la primera compañía ajena al mundo del videojuego en realizar una promoción con PS2. La imagen lo dice todo.

4 - El cartel publicitario de *Driving Emotion Type-S*, el segundo juego de Square.

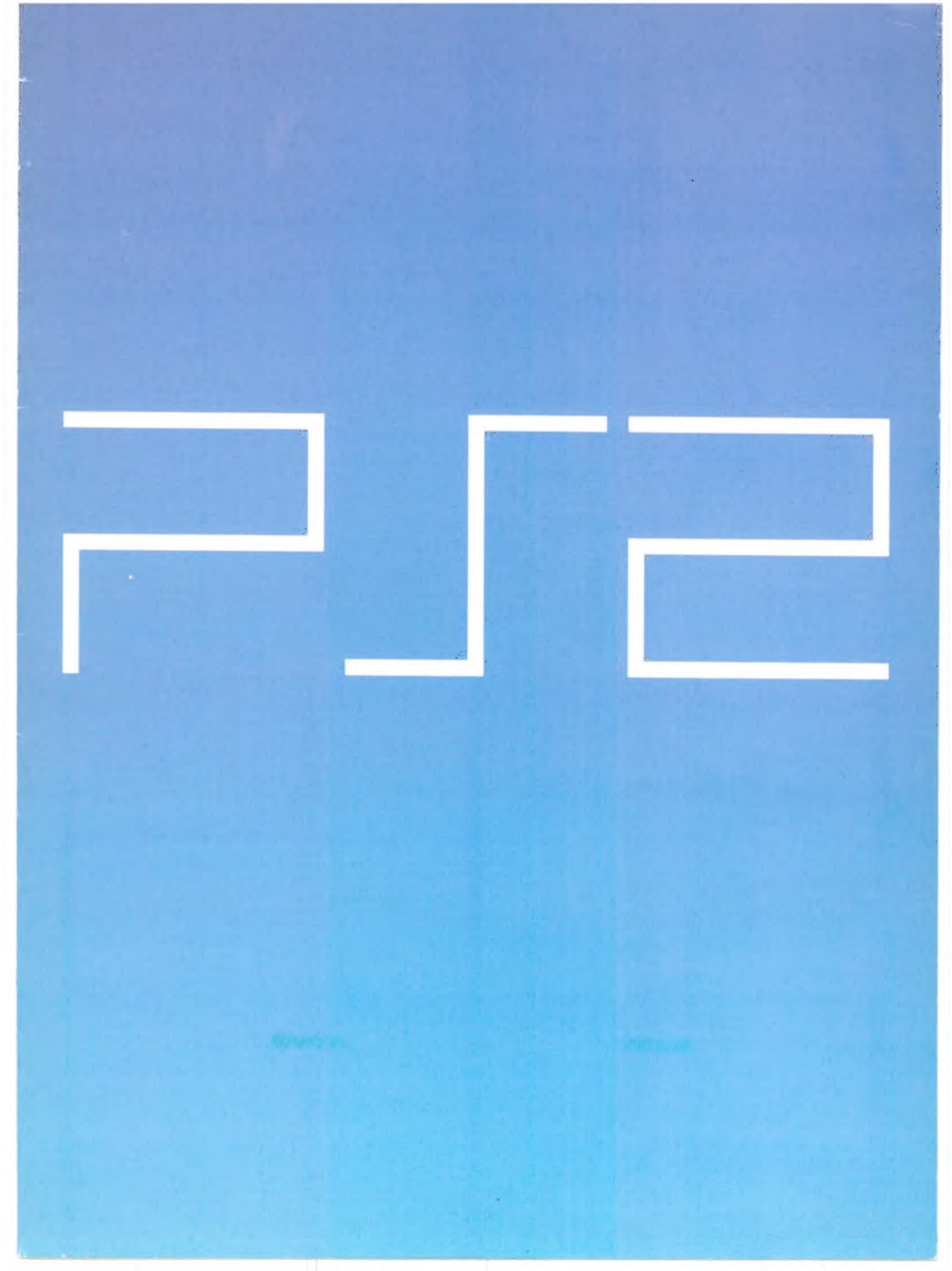
5 - Este es el triste aspecto del anuncio de *Kessen*, uno de los mejores juegos del lanzamiento de la consola.

6 - *The Bouncer*, el tercero de Square.

7 - Con este bello anuncio, From Software dio a conocer la existencia de *Evergrace*.

8 - *All Star Pro Wrestlin*, el cuarto de Square.

9 - Y por último uno de los más curiosos. Con este cartel Namco reveló la existencia de un nuevo proyecto secreto para PS2. El texto que acompaña a la imagen viene a decir que Namco busca programadores cualificados.


PS2





Este suplemento se regala con el número 15 de la revista PLAYMANÍA Hobby Press.

